

E.28 Dunkle Mächte über Quadrecorso

Tomcat – DDD 36 – DDD-Verlag Würzburg, 2021

Copyright © 2022 by Harald Popp.

Ein Anliegen der Gräfin Soniana

Nachdem die Zwerge nach Maritimar zurückgekehrt waren, teilte ihnen Uenzo Lazar mit, dass sich die Reparaturarbeiten der *Flinken Flunder* leider verzögern würden. Es gab unvorhergesehene Probleme bei der Beschaffung der erforderlichen Ersatzteile, und die Zwerge mussten sich daher noch etwas gedulden.

Bestija erzählte ihren Gefährten, dass es zwischen Uenzo und Deirdre „gefunkt“ hatte. Die Zwerge hatten sich schon gewundert, warum sich die beiden Menschen so seltsam zulächelten und sich fast ununterbrochen an den Händen hielten.

Am Abend des 25. Hirsch 2407 sprach die vier Zwerge (Damir, Geuzeleide, Gortroch, Maolin) in der (einzigen) Hafenkneipe ein ordentlich gekleideter Mann an. Er hieß Miguel Anterres (47, Bäuchlein, Glatze) und war der Verwalter eines Landguts in der Nähe von Maritimar, das seine Herrin, Conteja Donja Soniana di Varella, vor ein paar Jahren erworben hatte, als sie hierher gezogen war, um die frische vivalische Seeluft zu genießen. Miguel war gerade auf der Suche nach ein paar fähigen (auswärtigen) Schatzsuchern und erkundigte sich, ob die Zwerge vielleicht Lust hätten, ein Abendessen mit seiner Herrin zu verbringen, die gern interessanten Reisegeschichten lauschen würde und vielleicht sogar ein kleines Anliegen haben würde, für das sie ein paar abenteuerlustige Gesellen brauchen könnte.

Die Zwerge bejahten Miguels Frage.

Bereits am nächsten Abend holte eine Kutsche die Zwerge am Hafen ab und brachte sie zum Landgut der Gräfin, das 5 km östlich von Maritimar im Tal der Celura (nördlich des Flusses) lag. Außer den Dienern waren beim köstlichen Abendessen nur die Gräfin (32, blonde Locken, blaue Augen, groß, schlank, vollbusig) und Miguel anwesend.

Beim Nachtsch trug die Gräfin ihr kleines Anliegen vor und bat einleitend um dessen vertrauliche Behandlung.

Nachdem ich beschlossen hatte, dieses Landgut zu erwerben, hatte ich Anteile an den Kupferminen in den Panatabrionischen Bergen gekauft und war dabei auch noch Besitzerin von allerlei Weideflächen in den Hügeln bei Quadrecorso geworden.

Vor anderthalb Monaten hat es dort nach einem Starkregen einen nicht unüblichen kleinen Erdbeben gegeben, der allerdings diesmal unüblicherweise eine valianisch wirkende Treppe freigelegt hat, die wohl schon viele Jahrhunderte am Rand eines Abhangs versteckt gewesen war. Die Treppe führte zu einer Tür, deren Maralinga-Inschrift andeutete, dass sich dahinter vielleicht das Grab eines echten Viarchen verbarg!

Mein Personal hat mich über diese Entdeckung informiert. Ich bin mit meiner Freundin Ramira trotz des Regenwetters sofort hin geritten. Während ich noch unsere Pferde festgemacht habe, ist Ramira bereits die Treppe hochgelaufen und hat die alte Inschrift gesehen und hat dann wohl den Schmutz fort gewischt, um die Worte besser zu erkennen. Jedenfalls hat es plötzlich einen dumpfen Knall und ein grünes Leuchten gegeben – und dann ist Ramira fort gewesen! Meine Freundin hat sich einfach in Nichts aufgelöst!

Natürlich habe ich trotzdem die Inschrift gelesen, ohne irgendetwas zu berühren.

Hier ruht Artinbal Kandamur, Governador der Provinz Oran Estralu, Viarch am Hof der Hundert zu Thalassa.

Den Legenden nach war Artinbal ein Seemeister, ein Beschwörer von Wasser-Elementarwesen, der mit einem Fingerschnippen ein Dutzend Marids (oder mehr) auf einmal herbeirufen konnte, damit sie seine Befehle entgegennehmen konnten. Sein Meister-Thaumagral war ein mit silbernen Fäden umspinnenes 1,5m langes Schilfrohr, in dessen Mitte eine blauschimmernde große Perle kunstfertig eingesetzt war. Ihr merkt schon – ich habe meine Hausaufgaben gemacht! Denn ich möchte gern dieses legendäre magische Schilfrohr besitzen, mit dem man Artinbal – sofern dieser Ort wirklich sein Grab ist – gewiss bestattet hatte.

Natürlich hat Miguel recht, dass es bestimmt das korrekte Vorgehen wäre, den Culsu-Orden (in Alteroborgo) über den Fund dieses alten Grabs zu informieren. Sobald ich das tun würde, würde man sicherlich nur noch hochrangigen Glaubensdienern den Zugang zu diesem Ort gestatten und ich würde vielleicht nie erfahren, was sich wirklich auf meinem Grund und Boden befunden hat. Vielleicht ist es ja ein echtes Viarchengrab mit dem Skelett eines Seemeisters?

Oder vielleicht ist es nur eine vorbereitete Gruft, die niemals ihren Zweck erfüllt hat? Außerdem gebe ich gerne zu, dass ich fast vor Neugier platze, ob es dort vielleicht nicht nur Fallen geben würde, sondern auch wertvolle Grabbeigaben.

Ramiras Schicksal hat mir gezeigt, dass ich es nicht verantworten kann, meine Untergebenen in das Grab zu schicken. Ich würde mir gewiss ewige Vorwürfe machen, wenn dabei jemand zu Schaden kommen oder gar sterben würde! Deshalb suche ich Freiwillige.

Ursprünglich habe ich mit den „Schatzsuchern“ 50:50 teilen wollen, aber das erscheint mir jetzt unfair, weil ich ja nicht weiß, ob überhaupt irgendwelche Wertsachen in dem Grab sind. Ich würde euch deshalb vorab zusammen 600 GS bezahlen und keinen Anteil an den etwaigen Schätzen beanspruchen, freilich mit einer wichtigen Ausnahme. Ich möchte das Schilfrohr des alten Seemeisters haben! Wer könnte sich schon rühmen, in seinem Palast das echte (nach dessen Tod freilich nutzlose) Thaumagral eines wahrhaftigen Seemeisters als Wand-Dekoration zu besitzen? Für das unbeschädigte Schilfrohr zahle ich euch sogar obendrein noch einen Finderlohn von 1000 GS.

Ich finde, das ist ein wirklich faires Angebot, nicht wahr?

Die Zwerge bejahten die Frage der Gräfin.

Im Grab des Seemeisters

Zusammen mit Miguel kamen die Zwerge am 28. Hirsch in Quadrecorso an.

Am nächsten Morgen (1. Drache) standen sie vor der freigelegten Treppe. Miguel wartete bei den Pferden auf die Rückkehr der Experten.

Die Zwerge verschafften sich gekonnt Zugang zur Grabanlage, die insgesamt drei Kammern besaß.

In der ersten Kammer lauerte ein Wächterdämon in einem Sarkophag auf Störenfriede. Die Zwerge töteten ihn.

In der zweiten Kammer war eine von vier kleinen Wasserfontänen umgebene Statue, die Culsu als Reiterin auf einem Löwen darstellte. Die Zwerge sahen, dass der Löwe sein linkes Auge zusammenkniff und eine der Fontänen ganz besonders zu betrachten schien. Die Fontäne war in Wahrheit ein Marid, der den Zugang zur dritten Kammer bewachte. Die Zwerge vertrieben ihn, ohne Stress mit den anderen drei Marids zu bekommen.

In der dritten Kammer war tatsächlich der Seemeister in einem Sarkophag bestattet. Er war allerdings zu einem Geist geworden, der erst Damir und dann auch die anderen Zwerge angriff, bis Geuzeleide sich und die anderen Zwerge mit *Flammenkreis* geschützt hatte. Danach verschwand der Geist, der keine Lust hatte, Treffer von Gegnern einzustecken, denen er nichts anhaben konnte.

Der Geist von Artinbal versteckte sich in der Perle seines magischen Schilfrohrs.

Die Zwerge fanden wertvollen Goldschmuck (3200 GS) und zwei alte Spruchrollen – und sie holten aus dem Sarkophag das magische Schilfrohr und ein in Maralinga beschriftetes Pergament.

Nachdem bereits zweimal ein unsichtbarer Gong ertönt war, zogen sich die Zwerge lieber schnell aus dem Grab zurück, um dort nicht bei lebendigem Leib eingemauert zu werden.

Miguel konnte das Pergament übersetzen!

Geliebte Isabella,

mein Leben geht zu Ende, ich spüre den Ruf Deiner Herrin, oder besser, unser aller Herrin, und selbst ich muss ihr wohl Folge leisten, ganz gleich, ob mir das nun gefällt oder nicht. Du hast mir das ja oft genug erklärt, und dank Deiner Hilfe ist ja bereits alles für meine Reise in Culsus Gefilde vorbereitet, und weder Feind noch Freund sollen mich dabei stören.

Zumindest haben wir das offiziell so verbreitet, meine Geliebte, und keiner meiner Untergebenen wird es wagen, Dir mein Erbe streitig zu machen, das steht fest. Vergiss aber nicht unsere vertrauliche Abmachung, meine Teuerste! Bestatte mich mit dem Zepter meines Wirkens, mit dem Symbol meiner Macht, so wie Du es mir bei Culsu geschworen hast, und Sorge dafür, dass ich es erneut zum Einsatz bringen kann, wenn Du mir den Auserwählten gebracht und das

Ritual vorbereitet hast, damit ich einen frischen Körper übernehmen kann, der ganz nach Deinem Geschmack sein darf, Isabella! Wie sehr ich mich nach dem Moment sehne, Dich endlich wieder mit der ganzen Kraft eines jungen Mannes zu verwöhnen!

Nun denn – sobald Du diese Zeilen gelesen hast, kannst Du tätig werden, denn es ist soweit. Artinbal muss sterben, um zu leben!

Von Quadrecorso nach Maritimar

Die Zwerge kehrten mit Miguel nach Quadrecorso zurück.

Obwohl sie ein unverdächtiges Quartier im besten Gasthaus des Orts hatten, organisierten die Zwerge lieber Nachtwachen – und prompt erschien der Geist des Seemeisters um Mitternacht, um ihnen ihre Lebenskraft zu rauben!

Geuzeleide hatte den Einfall, dem Geist weiszumachen, dass Isabella bereits einen Körper für ihn gefunden und die Zwerge losgeschickt hatte, sein Thaumagral zu ihr zu bringen, um das erforderliche Ritual der Körperübernahme wie vereinbart durchzuführen. Maolin gelang *Hören der Geister*, um sich mit dem Geist unterhalten zu können. Artinbal kaufte dem Magier die Geschichte voll ab und verzog sich wieder in sein Thaumagral. Er tauchte nicht wieder auf!

Damit hatten die Zwerge sehr elegant ein unangenehmes Problem gelöst. Am Abend des 3. Drachen lieferten sie das Schilfrohr bei der Gräfin ab, die bereits eine passende Bleischatulle bereit hielt und das Thaumagral dort sofort einsperrte. Leicht amüsiert hörte sie sich danach diese Isabella-Geschichte an, die sie noch nicht gekannt hatte. Wenn die Zwerge mal wieder etwas „Viarchisches“ loswerden möchten, könnte sie gern ihre Unterstützung anbieten. Sie würde in den Küstenstaaten allerlei betuchte Sammler kennen!

Am 5. Drachen legte die *Flinke Flunder* endlich in Maritimar ab, um die Zwerge ohne weitere Zwischenfälle sicher nach Cuanscadan zu bringen.